Jurnal Pelatihan Pendidikan **e-ISSN 2963-1882**
Vol. 1 No. 2 November 2022

PENDAMPINGAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR

Najmah Istikaanah[1], Riski Aspriyani[2] , Andriani Suzana[3]
FMIPA Universitas Jenderal Soedirman[1], FMIKOM Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghozali[2] ,FMIKOM Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghozali
e-mail[1] : najmah.mtk@unsoed.ac.id
e-mail[2] : rizky.asp@gmail.com
e-mail[3] : math_andriani@yahoo.co.id

ABSTRAK

Desa Pamijen yang terletak di Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas memiliki penduduk yang sebagian besar bekerja sebagai buruh migran. Hal ini menimbulkan anak-anak kurang mendapat pendampingan orang tua di usia dini. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan motivasi belajar anak anak usia Sekolah Dasar dengan metode melalui pendampingan anak anak Sekolah Dasar . Kegiatan pengabdian ini diawali dengan mengajak anak anak setelah pulang ngaji agar dapat berkumpul mengerjakan Pekerjaan Rumah dari sekolah yang kemudian dilanjutkan dengan pengisian materi tambahan yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar. Kegiatan pengabdian ini mendapatkan respon yang sangat baik. Hal ini terlihat dari semakin meningkatnya jumlah peserta dari hari pertama ke hari berikutnya. Artinya kegiatan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa..

Kata Kunci: Motivasi belajar, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses perubahan pada kepribadian anak berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dalam memahami sesuatu. Perubahan ini bersifat permanen sebagai hasil dari proses belajar. Pembelajaran akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Proses belajar berjalan secara individual dan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari, artinya proses belajar terjadi secara tidak disadari dalam diri individu sesuai dengan perkembangannya dan dipengaruhi oleh lingkungannya (Warsita, 2008).

Selain sekolah, lingkungan dan keluarga memiliki pengaruh yang besar pada perkembangan psikologis dan pola belajar anak. Setiap anak memiliki potensi atau bakat dalam dirinya, antara anak satu dengan yang lain memiliki perbedaan. Namun potensi ini kadang tidak bisa dikembangkan dengan maksimal, karena

orang tua tidak memahami karakter anak dan kurangnya perhatian orang tua dalam mendidik anak (Warsita, 2008).

Pendampingan orang tua menjadi hal penting pada perkembangan anak diluar Sekolah. Anak lebih banyak menghabiskan waktunya bersama dengan orang tua dan lingkungan masyarakat, daripada di sekolah yang hanya 5-6 jam dalam sehari.Anak yang mendapatkan perhatian dan kasih sayang dari orang tua yang cukup dan memiliki keluarga yang harmonis, akan mudah untuk menerima pelajaran di sekolah. Dibandingkan dengan anak yang kurang perhatian dari orangtuanya, mereka cenderung akan berperilaku berbeda yang menunjukan sikap ingin mendapatkan perhatian yang lebih dari orang lain.

Dari data hasil observasi yang tim lakukan di Desa Pamijen Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas, terdapat banyak anak-anak yang mengalami penurunan motivasi belajar karena kurangnya pendampingan orang tua yang bekerja sebagai buruh migran, mereka kurang termotivasi untuk memiliki cita-cita yang tinggi. Seorang anak pada saat ibunya pergi menjadi buruh migran karena alasan ekonomi, prestasi belajarnya semakin menurun dari rata-rata 80 pada semester satu, menurun menjadi 70 pada semester dua.

Bahkan pada anak lainnya yang juga ditinggal orang tuanya menjadi buruh migran, saat kelas tiga dia sampai mengalami mogok belajar dan tidak mau masuk sekolah karena lebih suka bermain gadget. Perkembangan teknologi yang semakin cepat secara tidak langsung berpengaruh terhadap dunia pendidikan, usia anak sekolah dasar merupakan usia yang terkena dampak secara tidak langsung, anak-anak secara bebas menggunakan gadget sebagai mainan. Fenomena ini memunculkan kebiasaan yang kurang bagus pada anak, anak lebih suka mengoperasikan gadget daripada membaca dan belajar. Menurut hemat kami, perlu adanya pendampingan orang tua ketika anak-anak mengaplikasikan gadget, sehingga aspek kebermanfaatan akan lebih dimaksimalkan dari pada efek negatif yang melekat pada anak. Dampak jangka panjang dari penggunan gadget yang tidak terkontrol akan lebih fatal, misalnya akan memunculkan sifat egois karena anak lebih suka bermain secara individual, sifat malas akan melekat secara tidak langsung ketika tidak ada kontrol waktu, banyak tugas yang tidak diselesaikan karena anak terlalu asik bermain gadget.

Sari dan Mitsalia (2016) melaporkan bahwa rata – rata anak menggunakan gadget untuk bermain game daripada menggunakan untuk hal lainnya. Hanya sedikit yang menggunakan untuk menonton kartun dengan menggunakan gadget. Saya sependapat dengan pendapat diatas, anak-anak banyak menghabiskan waktu untuk bersenang-senang bersama gawai nya, mereka bisa berjam-jam non stop mata nya digunakan untuk melihat gadget, tangannya terus aktif memaminkan tombol pada layar. Ketika batre gadget mulai habis mereka secara otomatis mencari colokan listrik, mereka menyambungkan dengan carger untuk selanjutnya fokus dengan gadgetnya, seakan-akan mereka tidak mau terpisahkan dengan gadgetnya.

Nurrachmawati (2014) menambahkan bahwa PC tablet atau smartphone tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video game. Pada kenyataannya, anak-anak akan lebih sering menggunakan gadgetnya untuk bermain game daripada untuk belajar ataupun bemain di luar rumah dengan teman-teman seusianya. Anak-anak lebih suka hal yang simpel, praktis dalam menghibur diri dan bersenang-senang, cukup duduk manis dengan memegang gadget mereka cukup nyaman seharian bersenang-senang. Ada beberapa fasilitas yang bisa diakses anak-anak ketika sudah memegang gadget, mereka bisa bermain game yang beraneka macam, dari yang fantasi, eklorasi, kompetisi, peperangan dan adventur ada dalam genggaman gadgetnya. Dan sekarang kita susah menemui anak-anak yang bermain mainan tradisional di tanah lapang, bersenda gurau dengan teman sebaya, suasana itu susah kita temukan ketika anak-anak sudah asik menggunakan gadget dipangkuan mereka. Oleh karena itu betapa pentingnya pendampingan orang tua pada anak anak usia Sekolah Dasar ini. Apabila gadget sudah menjadi candu, sangat mungkin dapat mengganggu motivasi untuk belajar, dan ketika itu sudah melekat kepada anak, kita susah untuk melepaskannya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tim mengadakan kegiatan pengabdian untuk mendampingi anak yang membutuhkan pendampingan dalam bidang pendidikan di usia Sekolah Dasar. Tujuan dari kegiatan ini nantinya diharapkan setelah mengikuti kegiatan ini akan semakin tumbuh minat belajar dan adanya peningkatan motivasi belajar siswa.

METODE

Kegiatan ini dimulai dengan kegiatan koordinasi antara tim dengan pihak desa mengenai kebutuhan dari masyarakat Desa Pamijen. Dari hasil koordinasi, diketahui bahwa masyarakat Desa Pamijen khususnya usia anak-anak Sekolah Dasar membutuhkan pendampingan dalam meningkatkan motivasi belajarnya. Selanjutnya tim menyusun kegiatan yang akan dilaksanakan dengan berusaha melakukan pendekatan awal terlebih dahulu kepada anak anak melalui ajkan untuk mengerjakan Pekerjaan Rumah bersama. Dari sinilah kemudian anak anak mulai terlihat mendapatkan kenyamanan belajar dan tertarik untuk mengikuti kegiatan yang tim lakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Objek dari kegiatan pengabdian ini adalah anak anak usia Sekolah Dasar di Desa Pamijen. Kegiatan ini di awali dengan 1 orang peserta yang kemudian dikuti oleh teman-temannya sehingga mencapai lebih dari 30 peserta. Peserta yang hadir tidak hanya berasal dari satu tingkatan pendidikan, tetapi berasal dari kelas 1- 5 SD. Mereka mengetahui informasi tentang kegiatan pengabdian ini dari mulut ke mulut yang artinya peserta memberikan respon positif sehingga menarik teman-teman yang lainnya untuk ikut bergabung.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2015), diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara (15%) responden menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam. Penelitian ini membuktikan bahwa anak perlu adanya kontrol dalam menggunakan gaway, mereka belum bisa berfikir dewasa dalam menggunakan gadget, anak ketika tidak terkontrol akan bebas menggunakan gadget, waktu 2 jam adalah pendek ketika mereka asik dan masuk dalam imajinasi permainan. Ketika tidak ada kontrol mereka bisa lupa makan lupa ibadah atau lupa membantu orangtua, bahkan ketika berbicara dengan orang tua mereka sambil bermain gadget, tanpa melihat wajah orang yang diajak berkomunikasi. Dalam perkembangan logis dan creativity anak bisa dikatakan berhasil, namun perkembangan emosi dan sosial kepribadian mereka jauh tertinggal, anak-anak tidak terlatih untuk bersosialisai sengan teman sebaya, tidak bersosialisasi dengan masyarakat, jika ini diamati secara serius maka akan menjadi kerugian besar pada anak. Oleh karena itu tim berusaha mengurangi penggunaan gadget pada anak anak dengan mengajak berkumpul bersama dengan teman-teman sebayanya untuk belajar bersama dengan suasana yang nyaman dan menyenangkan.

Menurut Sari dan Mitsalia (2016), pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30 – 75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaanan dalam sekali penggunaan 2 – 3 kali /hari setiap penggunaan. Tanpa ada batasan yang ketat dari orang tua, maka anak akan menggunakan gadget sepanjang siang dan malam, ketika bangun tidur mereka setelah mandi dilanjutkan sarapan sambil memegang gadget, berangkat sekolah di dalam angkutan sambil bermain gadget. Setelah pulang sekolah mereka menggunakan gadget lagi, dan ketika sore hari mereka bermain gadget, ketika malam mau belajar anak-anak sudah capek seharian bermain gadget. Dengan demikian kegiatan yang dilakukan tim diharapkan dapat melupakan sejenak untuk bermain gadget bagi anak-anak. Saat malam hari dapat digunakan secara maksimal untuk beristirahat karena di sore hari anak anak sudah melaksanakan kegiatan berkumpul bersama tim untuk bermain bersama teman teman sebayanya sekaligus belajar untuk mengulang kembali materi yang diperolehnya dari sekolah.

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan

Tahap	Deskripsi Kegiatan
Pendekatan	- Menjelaskan tentang pentingnya belajar secara personal - Menjelaskan tentang pentingnya belajar untuk masa depan - Mengajak untuk mengerjakan PR bersama
Pelaksanaan	- Memotivasi Siswa untuk belajar secara rutin setiap hari - Melaksanakan diskusi membahas PR dari sekolah - Memberikan soal soal dalam bentuk Tanya Jawab atau Quiz yang dikemas dalam bentuk permainan.

Luaran yang dihasilkan dari kegiatan Pendampingan Anak Anak Sekolah adalah sebagai berikut: 1) Peningkatan Motivasi Belajar Siswa, 2) Adanya peningkatan hasil belajar Siswa berdasarkan dari laporan orang tua siswa.

KESIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah program pengabdian dapat dilaksanakan dengan lancar, mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta, dan peserta termotivasi untuk lebih meningkatkan belajarnya.

Rekomendasi yang diberikan dalam kegiatan ini adalah dapat ditinjaklanjuti untuk perluasan program pengabdian tahun berikutnya berupa pendampingan anak anak dalam menghadapi Ujian Nasional sehingga dapat lulus dari SD dengan hasil yang memuaskan.

LAMPIRAN

Foto- Foto Kegiatan Pendampingan





DAFTAR PUSTAKA

PERATURAN MENTERI PERTANIAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 11/PERMENTAN/SM.220/5/2017 http://perundangan.pertanian.go.id/admin/file/Permentan%2011-2017%20Standar%20Pendidikan%20Tinggi%20Vokasi.pdf

BSNP. 2015. Sosialisasi Kebijakan Dan Pelaksanaan Ujian Nasional Tahun Pelajaran 2014/2015. Jakarta.

Delima, R., N.K. Arianti., dan B. Pramudyawardani. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 sampai 6 Tahun. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi.

Nurrachmawati, 2014. Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini. Jurnal Universitas Hasanuddin. Makasar.

Sari, P dan Mitsalia A. A. 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin. Jurnal Profesi 13

Warsita, B. 2008. Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.